

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran bahasa Indonesia sampai sekarang (Kurikulum 2013) masih belum menyentuh substansi. Hal tersebut dijelaskan oleh JICA (*Japan International Cooperation Agency*) (dalam Rozak dan Fauziah, 2013, hlm. 2) bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di kelas masih bersifat transfer ilmu dengan iklim yang masih konvensional. Adapun fenomena ini telah terjadi sejak dahulu seperti pemaparan Rosidi (dalam Rusyana, 1984, hlm. 324) yang menyoroti pembelajaran teks sastra, dia menyatakan bahwa sudah sejak tahun 1955 masalah pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya apresiasi sastra, diperbincangkan oleh sastrawan dan pengajar atau guru karena dirasakan tidak memenuhi harapan.

Fenomena pembelajaran yang berjalan dengan kurang maksimal tersebut apabila terus berlanjut akan menghasilkan kualitas peserta didik yang tidak memiliki keterampilan berbahasa dengan baik. Hal ini sama dengan pendapat Burhan (1971, hlm. 9), dia menuturkan jika seperti itu bahasa Indonesia (termasuk sastra Indonesia) yang diajarkan di sekolah-sekolah tidak akan dikuasai dengan baik. Dengan kata lain, pembelajaran bahasa Indonesia saat ini dinilai belum berhasil terlaksana dengan sebaik-baiknya.

Kondisi buruknya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah disebabkan beberapa hal. Pada paparan sebelumnya, JICA (*Japan International Cooperation Agency*) menjelaskan bahwa guru masih menyampaikan pembelajaran secara konvensional atau ceramah di kelas. Sependapat dengan itu, Ismail (2000, hlm. 115) menambahkan bahwa berdasarkan fakta empiris penyebab dari hal itu adalah metode pengajaran yang tidak efisien. Berdasarkan pemaparan tersebut, jelas bahwa metode pengajaran bahasa menjadi permasalahan yang mengakibatkan pembelajaran bahasa Indonesia tidak menyentuh substansi. Metode yang konvensional dengan ceramah dan hanya terpaku terhadap buku ajar yang disediakan pemerintah merupakan pemicu

praktik pembelajaran bahasa Indonesia yang buruk. Dengan begitu perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran. Hal tersebutlah yang menjadi dasar penelitian ini yaitu peneliti mengembangkan suatu metode pengajaran yang dianggap cocok untuk berlangsungnya pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis teks cerpen.

Seiring dengan berjalannya waktu, metode pembelajaran pun berkembang. Menurut Dardjowijoyo (1996, hlm. 30), dewasa ini telah berkembang lima pendekatan mutakhir dalam pengajaran, yaitu *Community Language Learning*, *Total Physical Response*, *The Natural Approach*, *The Silent Way*, dan *Suggestopedia*. Salah satu yang terbaik dalam teori belajar modern adalah metode suggestopedia yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini. Metode suggestopedia merupakan metode yang cocok diterapkan di sekolah dan hal ini sudah terbukti dalam penelitian Kharismawati (2014) yang menyimpulkan bahwa kegiatan-kegiatan dari metode suggestopedia dalam proses pembelajaran efektif dilakukan karena dapat membuat peserta didik merasa senang dan tertarik. Selain itu, terdapat pula penelitian Somantri (2013) yang menyimpulkan bahwa metode suggestopedia berbasis musikalisasi puisi efektif dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Oleh sebab itu, dengan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, menambah keyakinan peneliti untuk memilih metode suggestopedia untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

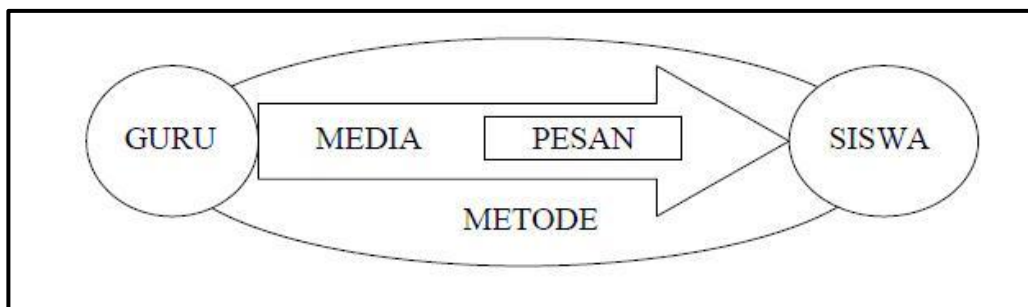
Metode suggestopedia merupakan metode yang memiliki beberapa ciri yaitu mencakup suasana sugestif di tempat pembelajaran dengan adanya kata-kata positif yang dapat membuat kesan materi tampak mudah, penggunaan musik yang menyentuh, cahaya yang lemah-lembut, dekorasi ruangan yang ceria, tempat duduk yang menyenangkan, dan teknik-teknik dramatik yang dipergunakan oleh guru dalam penyajian bahan pembelajaran. Semua itu secara keseluruhan bertujuan menjadikan peserta didik santai sehingga dapat membuat mereka membuka hati untuk belajar bahasa dalam suatu model yang tidak menekan atau membebani.

Metode sugestopedia yang digunakan, dibawakan dengan bantuan media pembelajaran. Hal tersebut didasari kemajuan teknologi yang terus berkembang, sehingga kebutuhan akan teknologi tak dapat dimungkiri. Proses pembelajaran dengan bantuan media pun dapat dikatakan sebagai proses yang ideal sebab mengikuti kemajuan zaman dan minat peserta didik. Keefektifan penggunaan media terbukti pada penelitian yang dilakukan Arda, Sahrul S., dan Darsikin (2015, hlm. 69) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media secara kreatif dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan dengan sebaik mungkin dan peserta didik antusias dalam jalannya proses pembelajaran.

Multimedia interaktif dengan metode sugestopedia yang dikembangkan diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Hal tersebut berguna untuk memberikan salah satu solusi di tengah buruknya hasil pembelajaran teks cerpen selama ini, terbukti dengan penelitian oleh Fauziyyah, D. F. (2013, hlm.3) yang menyatakan peserta didik kurang berminat terhadap teks cerpen sehingga prestasi yang dihasilkan dari ajang perlombaan hingga pemuatan karya, baik di media sekolah atau koran minim dilakukan. Sependapat dengan itu, berdasarkan pengamatan peneliti yang merupakan guru bahasa Indonesia, beberapa peserta didik tidak dapat menulis cerpen dengan baik. Beberapa peserta didik tersebut menulis cerita pendek layaknya menulis karangan seperti masa anak-anak, padahal penulisan cerpen tingkat SMA/SMK haruslah sudah terfokus kepada kandungan cerita yang bermakna dan penggunaan diksi/gaya bahasa yang tepat. Oleh sebab itu, menulis teks cerpen merupakan materi yang cocok dijadikan objek pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dengan metode sugestopedia.

Pada Kurikulum 2013/Kurnas, teks cerpen merupakan salah satu teks sastra yang diajarkan pada kelas XI SMA/SMK. Teks cerpen merupakan teks sastra yang seyogyanya mampu menumbuhkan sikap kritis, mengembangkan kedewasaannya, dan menjadikan peserta didik yang beriman serta berakhlak mulia. Terlebih, teks cerita pendek merupakan teks yang di dalamnya dipenuhi nilai-nilai moral yang dapat diteladani oleh peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti akan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai pengimplementasian metode sugestopedia dengan bentuk yang terlihat dalam gambar berikut.



Gambar 1.1 Bentuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen dengan Multimedia Interaktif

Pada Kurikulum 2013, materi teks cerpen terdapat pada kelas XI SMA/SMK sehingga sekolah yang akan dipilih jenjang SMA atau SMK. Peneliti memilih sekolah sebagai tempat penelitian di SMKN 9 Bandung disebabkan beberapa faktor yang dinilai akan mendukung penelitian berlangsung lancar. Beberapa faktor pendukung tersebut yaitu (1) jam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas berlangsung 4 jam tanpa jeda sehingga kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif akan berlangsung tanpa hambatan waktu; (2) terdapat fasilitas ruangan berupa laboratorium bahasa yang menyediakan banyak komputer untuk menjalankan multimedia interaktif; (3) terdapat rekan-rekan guru yang sudah dikenal peneliti yang dapat membantu jalannya proses penelitian, khususnya dalam kegiatan wawancara awal, pemilihan bahan ajar, dan proses penilaian.

Ada beberapa penelitian berkaitan dengan media interaktif, metode sugestopedia, dan teks cerpen yang sudah dilakukan, misalnya penelitian mengenai media interaktif/CD interaktif yang dilakukan oleh Farihah, S. (2014) dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Esai Bermuatan Budaya Nusantara dalam Bentuk CD Interaktif*. Hasil pengembangan yang berupa CD interaktif dinilai menarik dan mudah dimengerti oleh Dosen dan Mahasiswa. Siti Farihah pun menyimpulkan bahwa CD interaktif yang diujicobakan layak digunakan untuk pembelajaran menulis esai. Selain itu penelitian lain dilakukan oleh Hendri, M. (2014) berjudul *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Pendekatan Saintifik*. Berdasarkan hasil penilaian sumatif dari ahli media, materi, dan peserta didik yang dilakukannya, dihasilkan kesimpulan bahwa media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Penelitian lainnya mengenai metode sugestopedia dilakukan oleh Faidatun, N. (2013) berjudul *The Effectiveness of Suggestopedia in Teaching Reading Comprehension of Narrative Text*. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa metode sugestopedia efektif dalam pengajaran pemahaman membaca teks narasi. Hal itu dibuktikan dari hasil perhitungan data statistik dari perolehan nilai *post-test* di kelas kontrol dan eksperimen.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa keterangan tersebut, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan terhadap multimedia interaktif dengan metode sugestopedia yang diberi judul *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode Sugestopedia dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen di SMKN 9 Bandung*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, terdapat beberapa hal yang bisa diidentifikasi untuk diteliti. Beberapa hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Indonesia dinilai masih belum menyentuh substansi.
2. Perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran.
3. Perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran untuk pembelajaran menulis teks cerpen.
4. Pengembangan media interaktif dengan metode sugestopedia dilakukan sebagai solusi mengefektifkan pembelajaran menulis teks cerpen.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan model yang dikembangkan dalam bahan ajar multimedia interaktif dengan metode sugestopedia?
2. Bagaimana bentuk akhir pengembangan multimedia interaktif dengan metode sugestopedia?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia interaktif dengan metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis teks cerpen?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Membuat rancangan model yang dikembangkan menjadi multimedia interaktif.
2. Membuat rancangan akhir pengembangan multimedia interaktif
3. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menulis teks cerpen. Penelitian ini pun memakai metode sugestopedia sebagai basis dalam pengembangan model multimedia. Metode tersebut dianggap sebagai metode mutakhir yang dapat membantu pembelajaran teks cerpen dengan efektif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan ini, diharapkan memiliki manfaat langsung terhadap guru dan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Guru dapat lebih sistematis dan terarah dalam menyajikan pembelajaran menulis teks cerpen, sedangkan peserta didik dapat mengerti dengan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran teks cerpen. Hal lain yang lebih penting lagi yaitu pembelajaran bahasa Indonesia dapat disajikan dengan lebih menarik dan inovatif.

1.6 Definisi Operasional

Bertujuan untuk menghindari salah penafsiran, penulis memaparkan beberapa istilah sebagai berikut.

1. Multimedia Interaktif dengan Metode Sugestopedia adalah media interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi (*software*) Adobe Flash CS3 berbasiskan Metode Sugestopedia yang dicetuskan Lozanov. Multimedia Interaktif dengan metode sugestopedia ini dikembangkan dengan prinsip-prinsip dasar sugestopedia yaitu dengan adanya musik sebagai sentralisasi atau pemusatan dan ritme musik bagi pembelajaran serta pemberian sugesti-sugesti positif di dalamnya. Pada penyajiannya terdapat pula beberapa fitur yaitu apersepsi

materi, beberapa teks cerpen, penguatan melalui pertanyaan-pertanyaan, dan diakhiri dengan latihan menulis cerpen.

2. Pembelajaran menulis teks cerpen adalah kegiatan pembelajaran teks dengan KD memproduksi pada jenjang SMA-SMK/MA Kurikulum 2013. Pembelajaran menulis teks cerpen ini mengacu kepada kurikulum dalam permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA-SMK/MA dan Sederajat.
3. Pembelajaran menulis teks cerpen yang efektif memiliki definisi yaitu terdapat perbedaan signifikan antara hasil menulis teks cerita dalam prates dan pascates.
4. Multimedia interaktif dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen yang signifikan di awal dan di akhir setelah penerapan multimedia interaktif dengan metode sugestopedia

1.7 Anggapan Dasar

Anggapan dasar pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif dapat memberikan motivasi lebih dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis teks cerpen.
2. Metode pembelajaran yang baik sangat penting untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran.
3. Diksi dan gaya bahasa penting dalam mendukung penyampaian maksud sebuah teks cerpen.

1.8 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian yang dilakukan ini adalah media interaktif berbasis metode sugestopedia efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen.